RADEON™ 9500 SERIES

Manuale dell’utente

P/N 137-40413-10

Copyright © 2002, ATI Technologies Inc. Tutti i diritti sono riservati.

ATI e tutti i prodotti ATI così come i nomi delle funzioni sono marchi e/o marchi registrati della ATI Technologies Inc. Tutti gli altri nomi di aziende e/o prodotti sono marchi e/o marchi registrati di proprietà dei rispettivi detentori. Caratteristiche, funzioni e dati tecnici possono essere modificati senza comunicazione previa. Il prodotto potrebbe non corrispondere esattamente a quanto mostrato nelle illustrazioni.

È vietata la riproduzione del presente manuale, o di parti di esso, in qualsiasi forma, senza l’espressa autorizzazione scritta della ATI Technologies Inc.

Disclaimer

Il presente documento è stato compilato con attenzione e precisione, per cui la ATI Technologies Inc. non si assume nessuna responsabilità per il funzionamento o l'uso dell'hardware, del software o di altri prodotti ATI, così come per la documentazione qui descritta, per qualsiasi tipo di azione o omissione relativa a prodotti ATI o a questa stessa documentazione, per interruzioni del servizio, perdita o interruzione del lavoro, perdita di utili previsti, o per eventuali danni, dolosi o incidentali, relativi alla fornitura, alle prestazioni o all'uso dell'hardware, del software o di altri prodotti ATI ed alla documentazione qui fornita.

La ATI Technologies Inc. si riserva il diritto di effettuare modifiche al prodotto o al sistema qui descritto per migliorarne il rendimento, l'affidabilità o il design, senza comunicarlo previamente. In relazione ai prodotti ATI ai quali si riferisce questo documento, la ATI non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi tipo di garanzia espressa o implicita riguardante tali prodotti, incluso ma non limitato, le garanzie implicite di commerciabilità, idoneità per propositi particolari, e legittimità.

Avviso per il prodotto

MACROVISION

A. Diritti per brevetti statunitensi per apparecchiature Nº 4.631.603, 4.577.216, 4.819.098 e 4.907.093 concessi in licenza solo per utenti che ne fanno uso limitato.

B. Nel materiale stampato aggiuntivo che accompagna il prodotto, dovrà apparire il seguente avviso:

Viene utilizzata una tecnologia protetta da copyright e coperta dai diritti di alcuni brevetti statunitensi ed altre norme relative alla proprietà intellettuale di Macrovision Corporation e di altri proprietari dei diritti. L'uso di questa tecnologia protetta da copyright dev'essere autorizzato da Macrovision Corporation, ed è inteso per uso domestico ed altri usi limitati, salvo autorizzazione di Macrovision Corporation. Sono vietati progettazione inversa o disassemblaggio.

Sommario

Disclaimer ..... **ii**
Avviso per il prodotto ii

Introduzione **1**
Prestazioni **2**
CATALYST™ Software Suite della ATI **3**
Monitor multipli e prestazioni di gioco a 3D 3
Direct 3D ed OpenGL 3
HydraVision™ 4

Monitor multipli. **5**
Collegamento del/dei monitor **5**
Configurazioni dello schermo **6**

CATALYST Software Suite **7**
Scheda dei monitor ATI **7**
Attiva/Disattiva monitor secondari 8
Attiva modalità desktop esteso 8
Riassegnazione dinamica dei monitor 8
Riposizionamento virtuale dei monitor 9
Espansione ratiometrica 10
Scheda ATI del colore **11**
Scheda ATI delle Opzioni **13**
Scheda ATI Overlay **14**
Video Overlay 15

Pannello di controllo di Direct 3D **16**
Impostazioni principali e personalizzate **16**
Impostazioni di compatibilità di Direct 3D **20**

Pannello di controllo di OpenGL. **21**
Impostazioni principali e personalizzate **21**
Impostazioni di compatibilità di OpenGL **24**

Uso di TV Out **25**
Visualizza il display del PC in una TV **25**
Collegamento al televisore o al videoregistratore. **26**
Avvio di Windows® con il televisore attivato 27
Come attivare e disattivare il televisore **28**
Uso e regolazione di TV Out 28
Quando il televisore non può essere usato 28

Confronto tra monitor e televisore 29
Ridurre la distorsione dei bordi 31
Modifica delle configurazioni dello schermo..... 32
Uso di giochi e applicazioni 32

Introduzione

L'acceleratore grafico RADEON™ 9500 Series fornisce prestazioni grafiche con interfaccia ground-breaking a 3D.

- Alimentato dal processore visuale (VPU) RADEON™ 9500 Series.
- Eccellente architettura pipeline a 8-pixel
- Eccellente per il supporto di DirectX 9.0.
- Interfaccia della memoria DDR a 256-bit.
- Supporto per i dati tecnici di AGP 8X.
- Eccellente nell'uso delle ombre dei pixel per accelerare i video.
- Supporta applicazioni Direct 3D®.
- Supporta applicazioni OpenGL®.
- Alta risoluzione a 3D fino a 2048x1536.
- Grandiose prestazioni di gioco a 3D.
- Supporto schermo piatto digitale
- Supporta uscita TV per connettere il PC alla TV o al videoregistratore.

Prestazioni

La scheda RADEON 9500 Series include:

- SMARTSHADER™ II, che può ricreare realisticamente le proprietà visuali di qualsiasi materiale, come vetro, metallo e legno, ed inoltre produrre profondità a 3D per rappresentare le ombre degli oggetti.
- SMOOTHVISION™, che fornisce agli utenti vari gradi di rimozione delle scalettature da immagini a 3D, permettendo loro di configurare funzionalità di gioco personalizzate per ottenere qualità e prestazioni ottimali.
- VIDEOSHADER™, che applica filtraggi dei disturbi in tempo reale che rendono le immagini video estremamente dettagliate e nitide.
- FULLSTREAM™, che rimuove gli artefatti da video di Internet e fornisce immagini più nitide.
- Tecnologia TRUFORM™ che rende le superfici curve di oggetti a 3D più omogenee e dall'aspetto più naturale.

CATALYST™ Software Suite della ATI

Monitor multipli e prestazioni di gioco a 3D

CATALYST Software Suite di ATI fornisce funzionalità per monitor multipli e prestazioni grafiche avanzate, come SMARTSHADER II, per le ultimissime prestazioni di gioco a 3D. Per ottenere aiuto nell'installazione di CATALYST Software Suite, consultare la **Guida introduttiva**.

CATALYST Software Suite installa le schede dei monitor ATI. Si accede a queste schede attraverso il Pannello di Controllo dello **Schermo** di Windows®, facendo clic sul pulsante **Avanzate** della scheda **Impostazioni**. Per spiegazioni dettagliate di ogni scheda ATI, consultare la sezione ***CATALYST Software Suite a pagina 7***.

Direct 3D ed OpenGL

CATALYST Software Suite supporta anche le ultime versioni di Direct 3D ed OpenGL. Molti dei giochi a 3D e le ultime versioni dei giochi più vecchi, prenderanno virtualmente vita utilizzando le prestazioni avanzate di Direct 3D o OpenGL. I giocatori possono effettuare una messa a punto accurata della proprie impostazioni per ottenere prestazioni definitive in quanto a qualità d'immagine a 3D e prestazioni di gioco a 3D.

Si accede alle schede ATI Direct 3D ed OpenGL attraverso il Pannello di Controllo dello **Schermo** di Windows®, facendo clic sul pulsante **Avanzate** della scheda **Impostazioni**.

Per spiegazioni dettagliate sulle schede di Direct 3D ed OpenGL, consultare ***Pannello di controllo di Direct 3D a pagina 16***, e ***Pannello di controllo di OpenGL a pagina 21***.

HydraVision™

Oltre alle funzionalità del display multiplo disponibili con CATALYST Software Suite di ATI, è anche possibile usare HydraVision per la gestione avanzata di monitor multipli. Per maggiori informazioni su HydraVision, consultare il **Manuale per l'utente di HydraVision** in PDF che si trova nel CD di installazione di ATI.

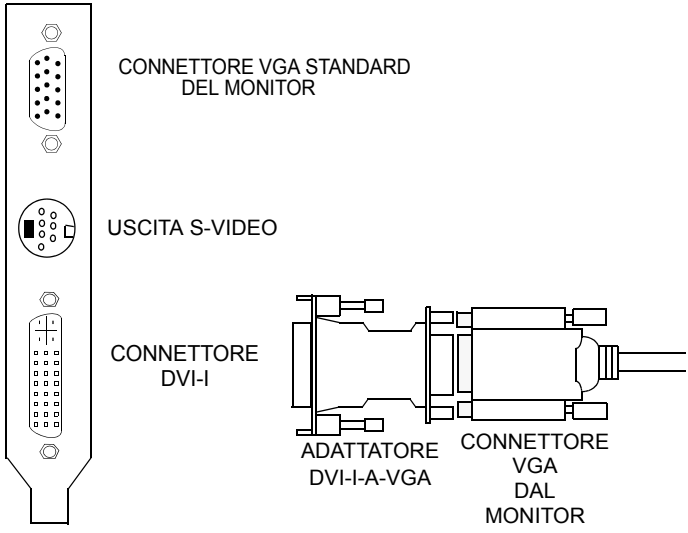
Monitor multipli

Collegamento del/dei monitor

La scheda RADEON 9500 Series è fornita di supporto hardware per connettere un monitor DVI-I o due monitor VGA utilizzando l'adattatore DVI-I-a-VGA in dotazione. È anche possibile utilizzare un TV per espandere il desktop tramite l'uscita S-Video.

Collegare il monitor alla scheda (se si desidera usare più monitor, collegare i rispettivi cavi ai relativi connettori), **quindi accendere il computer ed il/i monitor**.

Per collegare uno schermo piatto **direttamente** alla scheda, usare il connettore DVI-I. Per collegare un monitor VGA al connettore DVI-I, collegare l'adattatore DVI-I-a-VGA incluso, nel connettore DVI-I, quindi inserire il cavo del monitor nell'adattatore come mostrato qui sotto.



Quando la scheda viene utilizzata con più monitor, ce ne sarà sempre uno **Primario**. Tutti gli altri monitor saranno considerati **Secondari**.

Configurazioni dello schermo

L'acceleratore grafico RADEON 9500 Series supporta doppia funzione monitor e uscita TV. La seguente tabella elenca i diversi modi in cui è possibile connettere i monitor alla scheda.

Configurazioni dello schermo	Connettori utilizzati	Commenti
Uno schermo CRT	Connettore VGA **O** connettore DVI-I con adattatore DVI-I-a-VGA	CRT- monitor analogico a tubo catodico
Uno schermo DFP	Connettore DVI-I	DFP - schermo piatto digitale
Un TV	Uscita S-Video	L'uscita S-Video può anche supportare una connessione composita utilizzando un adattatore S-Video-a-Composito
Monitor CRT + TV	Connettore VGA + Uscita S-Video	Configurazione non supportata se il monitor CRT è collegato a un connettore DVI-I con l'adattatore DVI-I-a-VGA
Monitor DFP + TV	Connettore DVI-I + Uscita S-Video	
Monitor CRT + monitor DFP	Connettore VGA + connettore DVI-I	
Monitor CRT + monitor CRT	Connettore VGA + connettore DVI-I con adattatore DVI-I-a-VGA	Il connettore DVI-I può supportare un monitor CRT utilizzando l'adattatore DVI-I-a-VGA
Monitor CRT + monitor DFP + TV	Connettore VGA + connettore DVI-I + uscita S-Video	Il televisore può "clonare" l'immagine di uno degli altri due monitor.
Monitor CRT + CRT + TV	CONFIGURAZIONE NON SUPPORTATA	

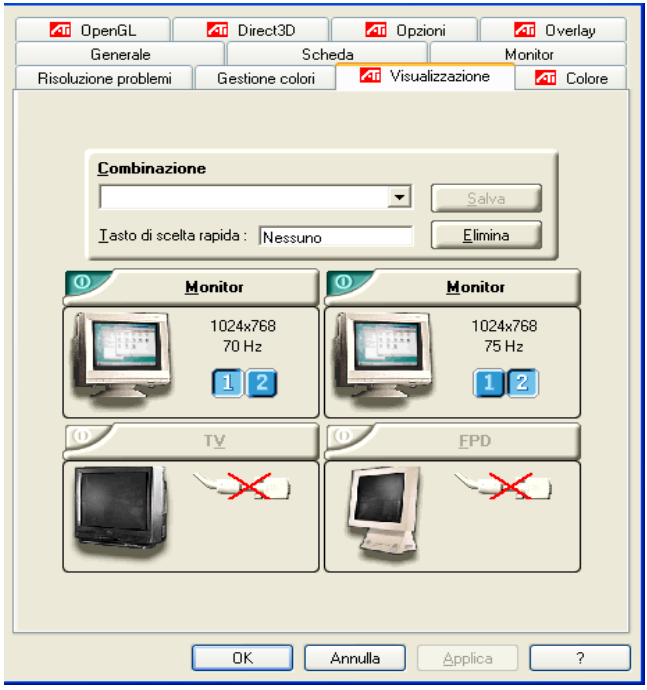
CATALYST Software Suite

La sezione seguente fornisce informazioni su ogni scheda ATI aggiunta alle Proprietà dello schermo dopo aver installato Catalyst Software Suite.

> Le funzioni presentate nelle pagine seguenti potrebbero non essere supportate da tutti i sistemi operativi e/o potrebbero essere differenti.

Scheda dei monitor ATI

La scheda dei monitor ATI (chiamata Visualizzazione) offre funzioni multi monitor. Da qui è possibile attivare/disattivare i monitor e scambiare l'assegnazione dei monitor **Primario** e **Secondari**.



Attiva/Disattiva monitor secondari

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
3. Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**.
4. Fare clic sul pulsante attiva/disattiva per scegliere il monitor che si desidera attivare/disattivare.
5. Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Attiva modalità desktop esteso

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Fare clic sulla scheda **Impostazioni**.
3. Fare clic sull'icona del monitor per visualizzare il monitor sul quale si desidera estendere il desktop.
4. Fare clic su **Sì** per attivare il monitor selezionato.
5. Selezionare la casella di controllo **Estendi desktop su questo monitor** (Windows® sarà automaticamente spostato qui).
6. Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Riassegnazione dinamica dei monitor

È possibile cambiare l'assegnazione dei monitor **Primario** e **Secondari** senza riavviare il computer. Tuttavia, prima di cambiare l'assegnazione del monitor **Primario**, dev'essere attivato almeno un monitor **Secondario**, ed allo stesso tempo dev'essere attivata la modalità Desktop esteso.

Per attivare un monitor secondario, fare riferimento alla sezione ***Attiva/Disattiva monitor secondari a pagina 8***.

Per attivare la Modalità a desktop esteso, fare riferimento alla sezione ***Attiva modalità desktop esteso a pagina 8***.

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
3. Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**.

La scheda Visualizzazione ATI mostra il/i monitor attivo/i. Il monitor primario ha il pulsante premuto. Per cambiare l'assegnazione del monitor, fare clic sul pulsante del monitor Primario o fare clic sul pulsante dell'altro monitor.

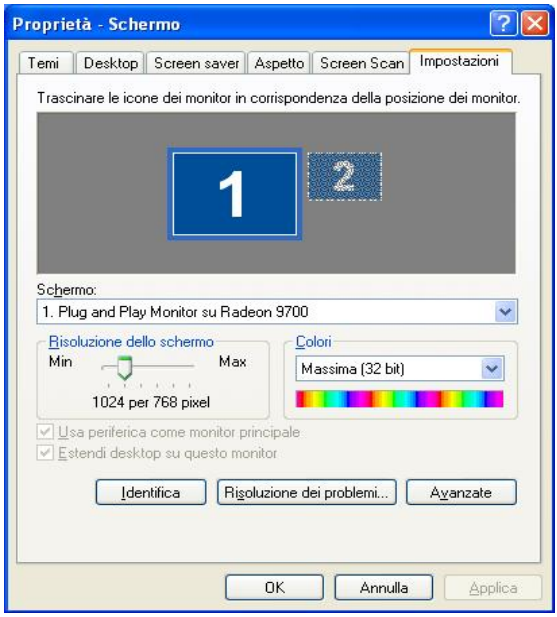
In Windows® 2000 facendo clic sul pulsante si riassegnano i monitor primario e secondari. Facendo clic sul pulsante si crea un duplicato o un'immagine speculare del monitor primario sul monitor secondario. Facendo clic sul pulsante si estende il desktop su un monitor secondario situato a destra del monitor primario. Facendo clic sul pulsante si estende il desktop su un monitor secondario situato sotto il monitor primario.

4. Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Riposizionamento virtuale dei monitor

1. Sulla scheda **Impostazioni**, fare clic e trascinare l'icona del monitor alla posizione desiderata. Per esempio, il monitor secondario può essere trascinato a sinistra del monitor primario, permettendo così di essere virtualmente a sinistra, come mostrato qui sotto.

2 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

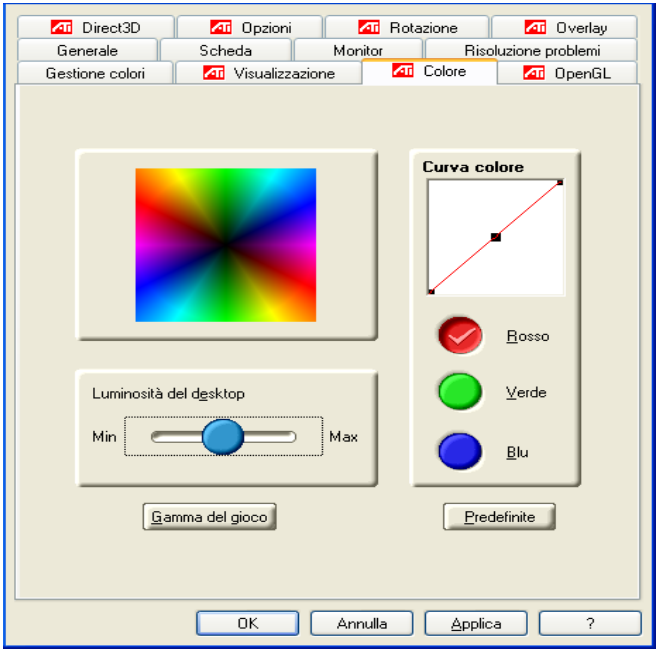


Espansione ratiometrica

La scheda RADEON™ 9500 Series è fornita di espansione ratiometrica (altrimenti conosciuta come Digital Panel Scaling, adattamento a pannello digitale). Questa funzione espande un'immagine a bassa risoluzione per adattarla a un pannello a risoluzione superiore. L'espansione ratiometrica è disponibile solo sul monitor **Primario**. Se si imposta come secondario un monitor a schermo piatto (FPD), l'estensione del desktop verrà disattivata e la risoluzione sarà inferiore a quella originale del monitor FPD. In questo modo, il monitor FPD ripristina l'impostazione predefinita al centro.

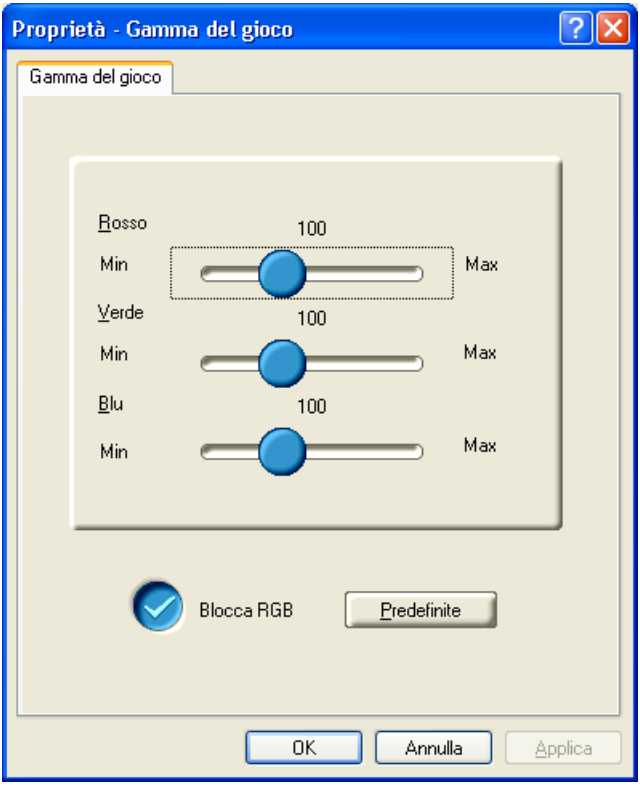
Scheda ATI del colore

La scheda ATI del Colore si usa per regolare le impostazioni relative al colore. È possibile scegliere tra i colori rosso, verde e blu per il monitor. È possibile modificare anche la luminosità del desktop e la Gamma del gioco (luminosità).



Scheda ATI del colore	
Luminosità del desktop	Questa funzione aumenta o diminuisce la luminosità del desktop. A valore più alto corrisponde una luminosità maggiore dello schermo.
Curva colore	Questa opzione serve a regolare il colore selezionato (mediante il pulsante rosso, verde o blu) spostando la curva colore con il mouse.
Pulsante Gamma del gioco	Con questo pulsante si accede alle Proprietà della Gamma del gioco.
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di luminosità del desktop ed il colore ai valori predefiniti.

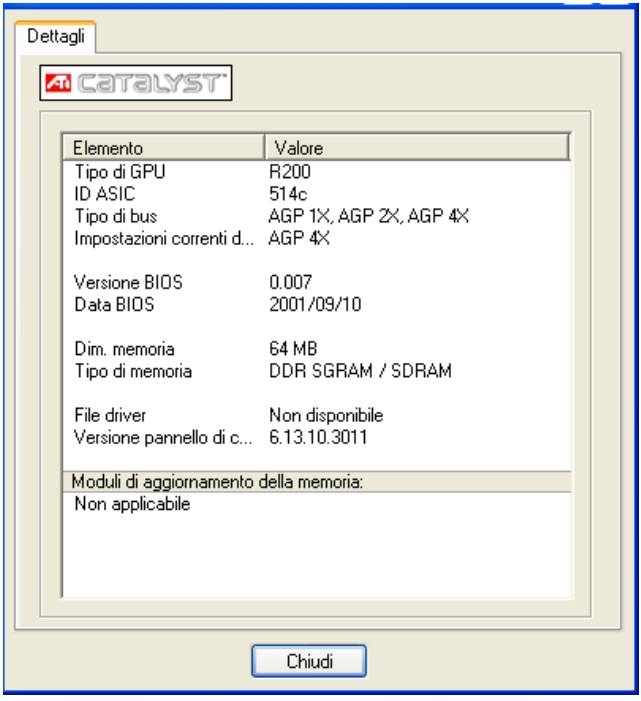
Facendo clic sul pulsante **Gamma del gioco** si accede alla scheda delle Proprietà della Gamma del gioco.



Proprietà della Gamma del gioco	
Cursori Rosso Verde Blu	Questi cursori permettono di aumentare o diminuire la luminosità del colore dei giochi Direct 3D ed OpenGL in modalità a schermo intero.
Blocca RGB	Deselezionare questo pulsante per regolare i cursori RGB individualmente. Selezionare questo pulsante per regolare i cursori insieme.
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni della Gamma del gioco ai valori predefiniti.

Scheda ATI delle Opzioni

La scheda ATI delle Opzioni fornisce informazioni dettagliate sui driver ed accede ai dati tecnici della scheda. È anche possibile attivare o disattivare l'icona ATI della barra delle applicazioni.



Scheda ATI delle Opzioni	
Informazioni sulla versione	Fornisce il numero della versione Catalyst, il numero della versione a 2D ed inoltre informazioni sul produttore del driver.
Pulsante Dettagli	Accede alla scheda Dettagli che contiene informazioni sugli hardware della scheda e sul driver.
Mostra messaggi di avviso	Questa funzione permette di riattivare tutti i messaggi di avviso dei grafici disattivati.

Attiva icona barra applicazioni ATI	Deselezionando questa casella si disattivano le applicazioni dell'icona ATI e si rimuove l'icona ATI dalla barra delle applicazioni.
Mostra icona ATI sulla barra applicazioni	Deselezionando questa casella si rimuove l'icona ATI dalla barra delle applicazioni senza disattivare le applicazioni dell'icona ATI.
Disattiva funzione rapida di risoluzione	Si accede alla funzione rapida di risoluzione facendo clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona ATI della barra delle applicazioni. Selezionando questa opzione si disattiva la funzione.

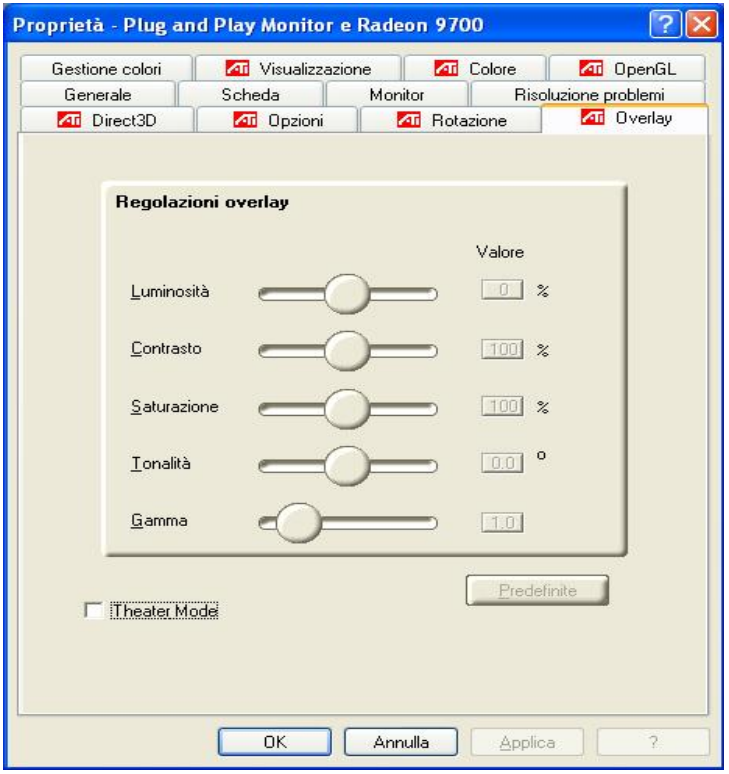
Facendo clic sul pulsante **Dettagli** si ottengono informazioni sulla scheda grafica, sui driver grafici e sul sistema.

Scheda ATI Overlay

Dalla scheda ATI Overlay è possibile configurare luminosità, contrasto, saturazione, tonalità e gamma del video overlay.

Video Overlay

La funzione video overlay consente la visualizzazione di video full-motion sul PC. Comunque, c'è solo un video overlay disponibile sul monitor **primario.** I controlli di Overlay si attivano automaticamente durante il playback di qualsiasi tipo di file video che supporti la regolazione della sovrapposizione.



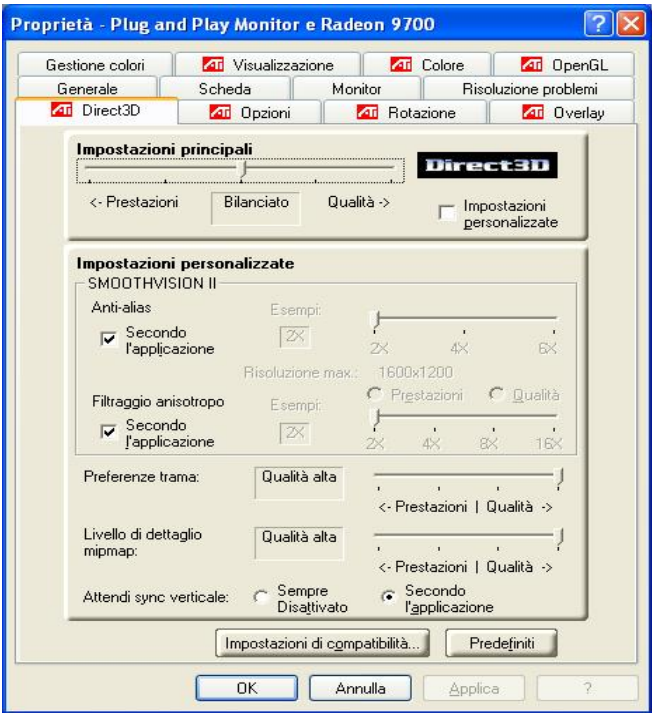
Scheda ATI Overlay	
Luminosità	Utilizzare questo cursore per regolare la luminosità dell'immagine.
Contrasto	Utilizzare questo cursore per regolare il contrasto dell'immagine.
Saturazione	Utilizzare questo cursore per regolare la vividezza del colore. Spostando questo cursore completamente a sinistra si rimuove il colore e si visualizzano immagini in bianco e nero.
Tonalità	Utilizzare questo cursore per regolare la purezza o la sfumatura dei componenti rossi, verdi e blu del colore.
Gamma	Utilizzare questo cursore per regolare l'intensità globale dell'immagine.
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni Overlay ai valori predefiniti.
Modalità Teatro	Questo pulsante permette di visualizzare playback di video a schermo intero su un monitor secondario, se disponibile e attivato.

Pannello di controllo di Direct 3D

Utilizzando questa scheda, i giocatori possono effettuare una messa a punto accurata delle impostazioni dei loro giochi Direct 3D.

Impostazioni principali e personalizzate

Le **Impostazioni principali** permettono di migliorare le prestazioni complessive spostando il cursore verso sinistra, spostando invece il cursore verso destra si migliora la qualità complessiva dell'immagine. Selezionando **Impostazioni personalizzate**, viene disattivato il cursore delle Impostazioni principali, permettendo in tal modo di regolare singolarmente le impostazioni di Direct3D della scheda RADEON 9500 Series.

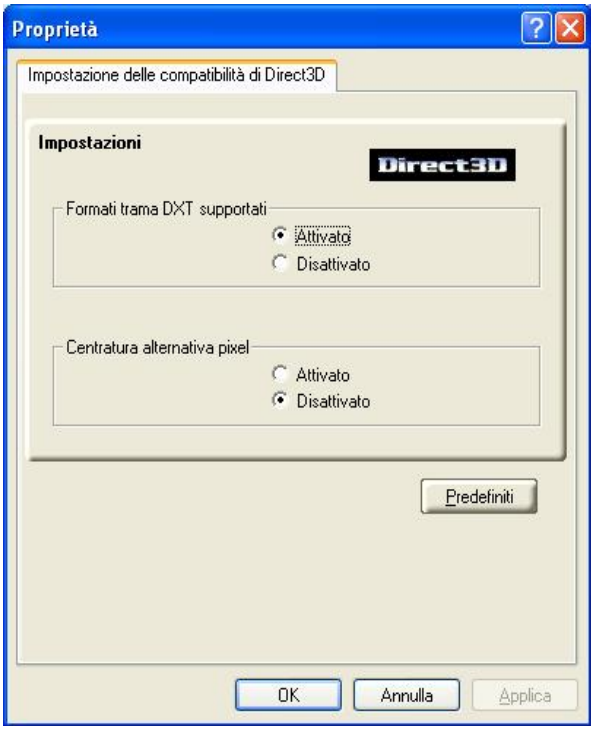


Cursore delle Impostazioni principali	Permette di specificare il tipo di applicazioni che si desidera avere. Spostando il cursore verso sinistra si miglioreranno le prestazioni dell'applicazione, mentre spostandolo verso destra si otterrà un'eccellente qualità dell'immagine a 3D. Spostando questo cursore da una posizione alla successiva si modificano i cursori individuali delle Impostazioni personalizzate che si trovano più sotto.
Casella di controllo delle Impostazioni personalizzate	Quando è selezionata la casella di controllo **Impostazioni personalizzate**, viene disattivato il cursore delle Impostazioni principali, permettendo in tal modo di impostare i singoli cursori delle Impostazioni personalizzate che si trovano nella sezione sottostante. Regolando i cursori individuali si otterrà un controllo completamente personalizzato dell'applicazione. L'uso delle Impostazioni personalizzate è raccomandato solo ad utenti esperti.
Casella di controllo di SMOOTH-VISION II	SmoothVision II (Anti-Alias) migliora la qualità dell'immagine eliminando le scalettature dalle immagini a 3D ed ottenendo in tal modo degli oggetti più omogenei e dall'aspetto più naturale. Selezionando **Secondo l'applicazione** si otterranno immagini di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.
Cursore di SMOOTH-VISION II	SmoothVision II (Anti-Alias) può essere usato con diversi disegni campione e punti campione come 2X, 4X o 6X. Spostando questo cursore verso destra aumenta il numero di campioni presi e si ottiene un'immagine a 3D estremamente realistica.
Casella di controllo del Filtraggio anisotropo di SMOOTH-VISION II	Il Filtraggio anisotropo usa una tecnica di filtraggio della trama che miscela vari tipi di trama multipla. Selezionando **Secondo l'applicazione** si otterranno trame di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.

Cursore del Filtraggio Anisotropo di SMOOTH-VISION II	Il numero di campioni presi quando viene attivato il filtraggio anistropo può variare. Spostando il cursore verso destra, mentre aumenta il numero di campioni presi, migliora significativamente la qualità dell'immagine finale. 16X fornisce immagini estremamente dettagliate e nitide in conseguenza al gran numero di campioni di trama presi.
Pulsante delle prestazioni del Filtraggio Anisotropo di SMOOTH-VISION II	Selezionare **Prestazioni** per ottenere le migliori prestazioni di gioco possibili con una leggera riduzione della qualità dell'immagine a 3D. Sarà indicata automaticamente la risoluzione massima possibile dello schermo.
Pulsante Qualità del Filtraggio anisotropo	Selezionare **Qualità** per ottenere la migliore qualità d'immagine a 3D possibile con una leggera riduzione delle prestazioni di gioco. Sarà indicata automaticamente la risoluzione massima possibile dello schermo.
Cursore Preferenze trama	Selezionando questo cursore si stabilisce se l'applicazione deve usare una qualità alta o prestazioni alte. Trascinare il cursore verso destra per migliorare la qualità. Spostare il cursore verso sinistra per migliorare le prestazioni ottenendo allo stesso tempo delle buone visuali.
Cursore del Livello di dettaglio mipmap	Permette di scegliere la qualità della trama dei mipmap che l'applicazione dovrà usare. I mipmap sono gruppi di trame della stessa immagine con misure differenti. Man mano che l'utente si avvicina ad un oggetto a 3D la qualità dell'immagine aumenta, richiedendo una trama della stessa immagine con qualità più alta. Il mipmap base è quello con la trama della qualità migliore ed i seguenti mipmap sono trame più piccole della stessa immagine. Spostando il cursore verso destra si seleziona un mipmap di base dalla qualità migliore, ottenendo applicazioni di alta qualità. Spostando il cursore verso sinistra si seleziona un mipmap di base dalla qualità inferiore, ottenendo applicazioni con alte prestazioni.

Attendi Sync verticale	Attendi sync verticale riduce la velocità dei frame nei giochi a schermo intero ma allo stesso tempo riduce il tearing delle immagini (spezzettamento delle linee e degli oggetti verticali) che può prodursi utilizzando velocità di frame superiori. Selezionando **Secondo l'applicazione** l'applicazione deciderà se visualizzare i frame alla frequenza di aggiornamento del monitor. Selezionando **Sempre disattivato** l'applicazione funzionerà con la più alta velocità di frame possibile indipendentemente dalla frequenza di aggiornamento del monitor che normalmente è inferiore alla velocità dei frame dell'applicazione.
Pulsante Impostazioni di compatibilità	Questo pulsante permette di accedere a impostazioni avanzate che possono risolvere problemi di compatibilità per alcune applicazioni Direct 3D particolari.
Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di Direct3D ai valori predefiniti.

Impostazioni di compatibilità di Direct 3D



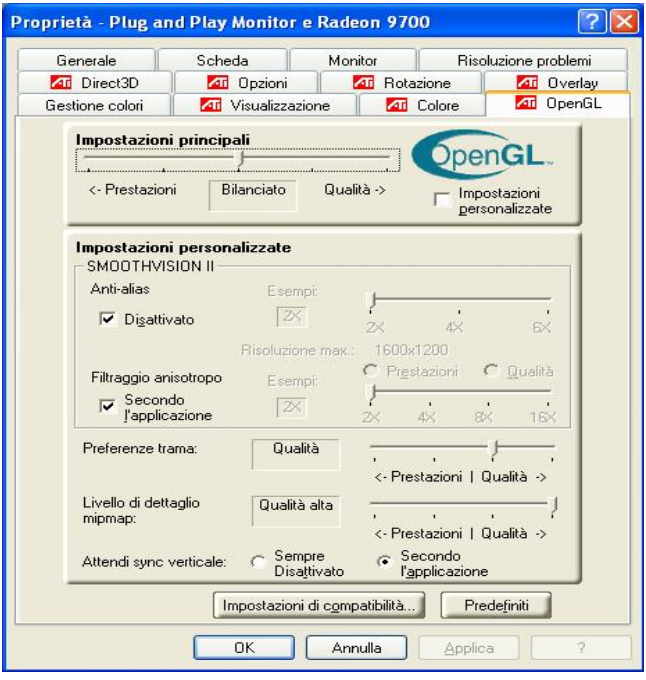
Formati trama DXT supportati	Attivando questa funzione si consente all'applicazione di usare questo tipo di formato di trama. Solo poche applicazioni possono supportare un numero limitato di formati di trama. Selezionando **Disattivato**, il driver non supporterà i formati trama DXT, di conseguenza si ridurrà il numero di formati trama supportati.
Centratura alternativa pixel	Questa funzione può eliminare problemi di alcuni giochi D3D che visualizzano linee verticali ed orizzontali intorno alle trame o che mostrano testi illeggibili. Tuttavia, questa impostazione dovrebbe essere usata esclusivamente se si verificano i sintomi menzionati, perché potrebbe causare problemi con altri giochi.
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di compatibilità di Direct 3D ai valori predefiniti.

Pannello di controllo di OpenGL

Utilizzando questa scheda, i giocatori possono effettuare una messa a punto accurata delle impostazioni dei loro giochi OpenGL.

Impostazioni principali e personalizzate

Nelle **Impostazioni principali** è possibile migliorare le prestazioni complessive spostando il cursore verso sinistra, spostando invece il cursore verso destra si migliora la qualità complessiva dell'immagine. Selezionando **Impostazioni personalizzate**, viene disattivato il cursore delle Impostazioni principali, permettendo in tal modo di regolare singolarmente le impostazioni di OpenGL della scheda RADEON 9500 Series.



Cursore delle Impostazioni principali	Permette di specificare il tipo di applicazioni che si desidera avere. Spostando il cursore verso sinistra si miglioreranno le prestazioni dell'applicazione, mentre spostandolo verso destra si otterrà un'eccellente qualità dell'immagine a 3D. Spostando questo cursore da una posizione alla successiva si modificano i cursori individuali delle Impostazioni personalizzate che si trovano più sotto.
Casella di controllo delle Impostazioni personalizzate	Quando è selezionata la casella di controllo **Impostazioni personalizzate**, viene disattivato il cursore delle Impostazioni principali, permettendo in tal modo di impostare i singoli cursori delle Impostazioni personalizzate che si trovano nella sezione sottostante. Regolando i cursori individuali si otterrà un controllo completamente personalizzato dell'applicazione. L'uso delle Impostazioni personalizzate è raccomandato solo ad utenti esperti.
Casella di controllo di SMOOTH-VISION II	SmoothVision II (Anti-Alias) migliora la qualità dell'immagine eliminando le scalettature dalle immagini a 3D ed ottenendo in tal modo degli oggetti più omogenei e dall'aspetto più naturale.
Cursore di SMOOTH-VISION II	SmoothVision II (Anti-Alias) può essere usato con diversi disegni campione e punti campione come 2X, 4X o 6X. Spostando questo cursore verso destra aumenta il numero di campioni presi e si ottiene un'immagine a 3D estremamente realistica.
Casella di controllo di Filtraggio anisotropo di SMOOTH-VISION II	Il Filtraggio anisotropo usa una tecnica di filtraggio della trama che miscela vari tipi di trama multipla. Selezionando **Secondo l'applicazione** si otterranno trame di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.
Cursore di Filtraggio anisotropo di SMOOTH-VISION II	Il numero di campioni presi quando viene attivato il filtraggio anistropo può variare. Spostando il cursore verso destra, mentre aumenta il numero di campioni presi, migliora significativamente la qualità dell'immagine finale. 16X fornisce immagini estremamente dettagliate e nitide in conseguenza al gran numero di campioni di trama presi.

Cursore Preferenze trama	Selezionando questo cursore si stabilisce se l'applicazione deve usare una qualità alta o prestazioni alte. Trascinare il cursore verso destra per migliorare la qualità. Spostare il cursore verso sinistra per migliorare le prestazioni ottenendo allo stesso tempo delle buone visuali.
Cursore del Livello di dettaglio mipmap	Permette di scegliere la qualità della trama dei mipmap che l'applicazione dovrà usare. I mipmap sono gruppi di trame della stessa immagine con misure differenti. Man mano che l'utente si avvicina ad un oggetto a 3D la qualità dell'immagine aumenta, richiedendo una trama della stessa immagine con qualità più alta. Il mipmap base è quello con la trama della qualità migliore ed i seguenti mipmap sono trame più piccole della stessa immagine. Spostando il cursore verso destra si seleziona un mipmap di base dalla qualità migliore, ottenendo applicazioni di alta qualità. Spostando il cursore verso sinistra si seleziona un mipmap di base dalla qualità inferiore, ottenendo applicazioni con alte prestazioni.
Attendi Sync verticale	Attendi sync verticale riduce la velocità dei frame nei giochi a schermo intero ma allo stesso tempo riduce il tearing delle immagini (spezzettamento delle linee e degli oggetti verticali) che può prodursi utilizzando velocità di frame superiori. Selezionando **Secondo l'applicazione** l'applicazione deciderà se visualizzare i frame alla frequenza di aggiornamento del monitor. Selezionando **Sempre disattivato** l'applicazione funzionerà con la più alta velocità di frame possibile indipendentemente dalla frequenza di aggiornamento del monitor che normalmente è inferiore alla velocità dei frame dell'applicazione.
Pulsante Impostazioni di compatibilità.	Questo pulsante permette di accedere alle impostazioni avanzate che possono risolvere problemi di compatibilità per alcune applicazioni OpenGL particolari.
Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di OpenGL ai valori predefiniti.

Impostazioni di compatibilità di OpenGL

Forza profondità buffer Z	Questo pulsante permette impostare la profondità del buffer Z. Molte applicazioni funzionano meglio quando è selezionata l'impostazione **Disattivato**
Supporta estensione regione buffer KTX	Attivando questa funzione si consentono aggiornamenti rapidi delle porzioni di schermo che sono state modificate. Notare che questa funzione non avrà effetto sulla maggior parte delle applicazioni
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di compatibilità di OpenGL ai valori predefiniti.

Uso di TV Out

Visualizza il display del PC in una TV

La scheda RADEON™ 9500 Series è fornita di un'uscita per TV. È possibile collegare la scheda grafica ad un televisore e ad un monitor contemporaneamente. Oppure si può collegare al videoregistratore e registrare la visualizzazione del monitor.

L'utilizzazione della TV è ideale per giocare, effettuare presentazioni, vedere film e navigare in Internet. I seguenti suggerimenti aiutano ad ottenere prestazioni migliori con la funzione TV Out.

INFORMAZIONI IMPORTANTI
per clienti Europei

Alcuni monitor per PC in Europa **non possono** essere usati insieme ad un televisore. Quando si attiva la visualizzazione su televisore in Europa, la frequenza di aggiornamento per il monitor e il televisore viene impostata a 50Hz. Alcuni monitor non supportano questa frequenza di aggiornamento e potrebbero subire danni.

- Controllare la documentazione del monitor per verificare se supporta una frequenza di aggiornamento di 50Hz.
  Se il monitor non supporta 50 Hz, o se non si è sicuri, spegnere il monitor prima di accendere il computer quando si usa il televisore come periferica di visualizzazione.

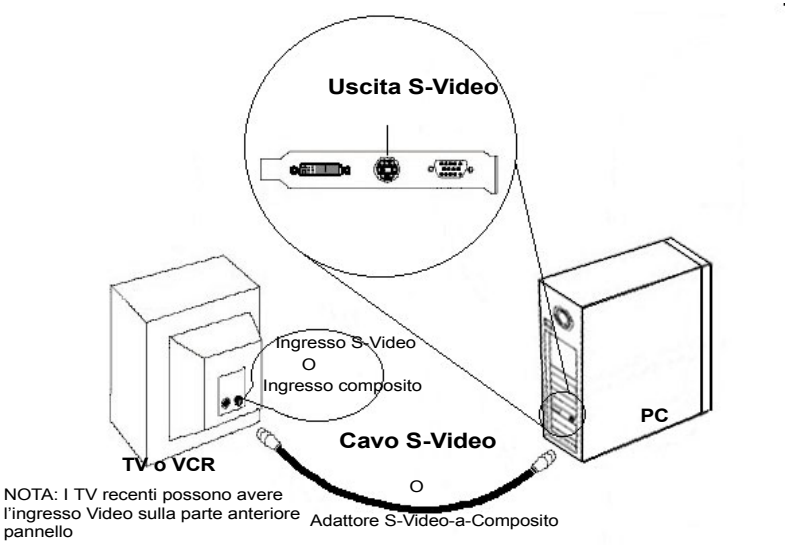
Per informazioni sulla disattivazione della TV, consultare **Come attivare e disattivare il TV** a pagina 28.

Collegamento al televisore o al videoregistratore.

Per connettere la scheda RADEON™ 9500 Series ad un TV o ad un videoregistratore, utilizzare un cavo S-Video. Comunque, la maggior parte dei televisori (e dei videoregistratori) sono muniti di ingresso video Composito, in questo caso è possibile utilizzare l'adattatore video S-Video-a-Composito fornito con la scheda. Se il TV dispone solo di un ingresso via cavo, è possibile collegare la scheda al TV mediante un videoregistratore o un modulatore RF (disponibile presso la maggior parte dei negozi di componenti elettronici).

Collegamento dell'uscita S-Video a un televisore o a un videoregistratore

1. Spegnere il computer ed il televisore (o il videoregistratore).
2. Assicurarsi di aver installato correttamente la scheda così come precisato dalla Guida introduttiva.
3. Verificare che il TV (o il videoregistratore) siano provvisti di un ingresso S-Video o di un ingresso video Composito.
4. Localizzare l'uscita S-Video nella parte posteriore del computer. Utilizzare un cavo S-Video o il cavo dell'adattatore in dotazione, collegare una estremità del cavo alla scheda grafica e l'altra al TV (o al videoregistratore). Osservare l'illustrazione per un ulteriore aiuto.
5. Accendere il TV (o il videoregistratore) e poi il computer.



Avvio di Windows® con il televisore attivato

L'immagine sullo schermo del televisore potrebbe apparire disturbata durante la visualizzazione iniziale del logo di Windows®. Si tratta solo di un effetto temporaneo, l'immagine tornerà normale in pochi secondi.

All'avvio, la scheda RADEON™ 9500 Series esegue una serie di impostazioni delle modalità; in questa fase non compaiono immagini sullo schermo del televisore. Questo processo richiede pochi secondi e serve a programmare lo schermo del televisore.

Come attivare e disattivare il televisore

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
3. Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**. Fare clic sulla pulsante**TV**.
4. Fare clic sul pulsante attiva/disattiva.
5. Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Uso e regolazione di TV Out

Per ulteriori informazioni su come usare il televisore, fare clic con il tasto destro del mouse sull'icona **ATI della barra delle applicazioni**, poi su **Aiuto**, quindi su**Visualizzazione televisiva ATI**.

Quando il televisore non può essere usato

Un televisore non può essere connesso alla scheda grafica RADEON™ 9500 Series se vi sono connessi due monitor analogici, anche se il televisore è spento ed il software non è attivato.

Non è possibile lasciare che un monitor analogico collegato al connettore DVI-I rimanga collegato alla scheda RADEON™ 9500 Series quando è attivata l'impostazione TV out. In entrambi i casi, la scheda grafica viene sovraccaricata, visualizzando un'immagine attenuata su tutti i dispositivi.

Confronto tra monitor e televisore

L’utilizzazione della TV come monitor per il computer è ideale per giocare, effettuare presentazioni, vedere film e navigare in Internet. Tuttavia, le immagini sul monitor possono apparire modificate o schiacciate. Ciò avviene perché l'immagine si adatta alle dimensioni del televisore. Per correggere l’immagine del monitor, utilizzare i pulsanti di controllo del monitor in modo da regolarne dimensioni e posizione.

Alcuni monitor a frequenza fissa potrebbero non funzionare quando lo schermo del televisore è attivato. In questo caso, disattivare la visualizzazione sul televisore per ripristinare l'immagine sul monitor.

Regolazione dell’immagine del monitor

Quando è attivato l'uso del televisore, l'immagine sul monitor può essere più piccola e non perfettamente centrata. Questo è dovuto alle modifiche necessarie per ottenere un'immagine adeguata sul televisore.

Utilizzare i comandi disponibili nella scheda **Regolazioni** della pagina **Proprietà del monitor** (accessibile facendo clic sul pulsante **Monitor** della scheda **Visualizzazione di ATI**) per regolare l’immagine solo sul monitor. Fare clic sul pulsante **TV** per regolare l’immagine solo sul televisore.

Visualizzazione del testo sul televisore

Il televisore è stato progettato per mostrare principalmente immagini in movimento e non statiche. La grana grossa del televisore (che è fine per i video in movimento) produce immagini statiche di scarsa qualità, come nel caso del testo.

La dimensione ridotta che viene normalmente utilizzata per il testo sui desktop dei computer può produrre una visualizzazione sfocata o illeggibile sul televisore. È possibile compensare questa differenza usando caratteri più grandi.

Per aumentare la dimensione dei caratteri

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Per Windows® XP, fare clic sulla scheda **Aspetto**. Con Windows® Me, Windows® 2000, fare clic sulla scheda **Impostazioni**, quindi sul pulsante **Avanzate** e successivamente sulla scheda **Generale**.
3. Nella casella **Dimensione caratteri**, selezionare la dimensione con cui si desiderano visualizzare i caratteri.
4. Fare clic su **Applica**. Se viene richiesto, fare clic su **Sì** per riavviare il computer.

Ridurre la distorsione dei bordi

Quando si utilizza un televisore per visualizzare le immagini del PC, potrebbe verificarsi una leggera distorsione dei bordi sul lato destro e sinistro dello schermo del televisore. Questo effetto è causato dal televisore e dall'applicazione per PC in uso.

Per ridurre la distorsione dei bordi, è possibile aumentare la dimensione orizzontale dello schermo del televisore.

Per aumentare la dimensione orizzontale

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
3. Fare clic sulla scheda **Visualizzazione di ATI**.
4. Fare clic sulla pulsante **TV**.
5. Fare clic sulla scheda **Regolazioni**.
6. Nella sezione **Dimensioni schermo,** fare clic sul pulsante più (+) accanto alle frecce orizzontali per aumentare la dimensione orizzontale dello schermo del televisore.
7. Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

È inoltre possibile ridurre la distorsione dei bordi aumentando il contrasto del televisore.

Per aumentare il contrasto del televisore

1. Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® . Fare doppio clic su **Schermo**.
2. Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
3. Fare clic sulla scheda **Visualizzazione di ATI**.
4. Fare clic sulla pulsante**TV**.
5. Trascinare il cursore del **Contrasto** verso destra per aumentare il contrasto.
6. Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Modifica delle configurazioni dello schermo

Se il computer viene situato in un ambiente dove si utilizza solo lo schermo del televisore, controllare che sia attivata la funzione per l'uso del televisore.

È possibile impostare la risoluzione di visualizzazione fino a 1024x768. Tuttavia, impostando risoluzioni più alte si otterrà un desktop virtuale. Se il televisore è l'unico dispositivo di visualizzazione ed è selezionata una modalità superiore, l'immagine sullo schermo del televisore scomparirà.

Uso di giochi e applicazioni

Alcuni vecchi giochi e applicazioni potrebbero programmare direttamente la scheda RADEON™ 9500 Series in modo da funzionare in una specifica modalità di visualizzazione. Questo potrebbe automaticamente spegnere o disturbare l'immagine sul televisore, mentre non avrà alcun effetto sul monitor del PC. L'immagine sul televisore verrà ripristinata quando si esce dal gioco o si riavvia il computer.